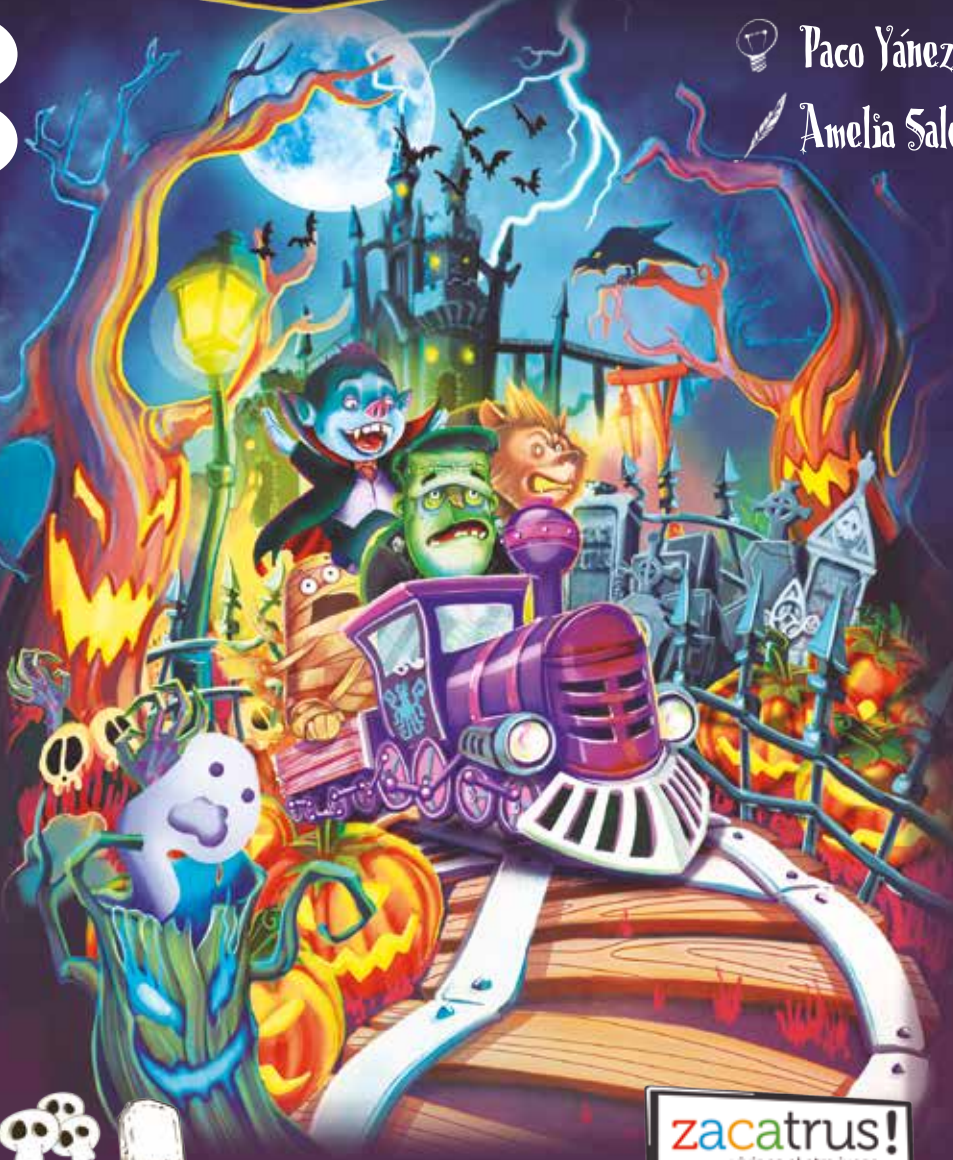


TRAIN Silvania

es
en

💡 Paco Yáñez
🖋️ Amelia Sales



↑ 15'
👤 2-4
👤 6 a 99

zacatrus!
vivir es el otro juego

Silvania TRAIN

Componentes

- 1 tablero con cuatro estaciones.
- 36 cartas de acción.
- 1 tren Terror Express, ¡tendrás que montarlo! (si tienes dudas, consulta a un adulto).
- 4 sets de fichas de monstruo de cuatro colores diferentes (un color por jugador). Coloca una pegatina de monstruo en cada ficha, de manera que haya un set de cuatro monstruos diferentes por cada color.

La jornada de trabajo ha terminado en los estudios de cine Mundial de "Monsterwood". ¡Un día más de rodaje en el mundillo de las películas de terror!

Eso sí, todavía queda volver a casa después de todo un día actuando frente a las cámaras. No va a ser una tarea fácil. Todos los habitantes de Monsterwood vuelven en el mismo tren y todos saben que el Terror Express va siempre lleno.

Nuestros monstruos favoritos (el conde Drácula, el Hombre Lobo, el monstruo de Frankenstein y la Momia) tendrán que demostrar su habilidad para poder subirse al tren cuando haya un sitio libre y bajarse en la estación que esté más cerca de su guarida.



Objetivo del juego

El ganador será el jugador que

sea capaz de colocar más fichas de monstruos de su set en las estaciones correctas.

Preparación

Cada jugador recibe un set de monstruos de su color (Cada set contiene un Conde Drácula, un Hombre Lobo, un Frankenstein y una Momia).

Cada jugador recibe un mazo de cartas de su color. Al principio del turno, debe barajar su mazo y coger tres cartas para formar su mano inicial. El resto de cartas forma el mazo de robo para los turnos futuros. Se coloca el Terror Express, que se moverá en el sentido horario, en la estación del Castillo Drácula. El jugador inicial será el último que haya viajado en tren.

Cómo se juega

Comenzando por el jugador inicial y en sentido horario, cada jugador jugará una carta de su mano. Las cartas se juegan boca arriba, para que el resto de jugadores pueda observar la carta elegida. Las cartas ya jugadas se dejarán frente a cada jugador.

Cada carta contiene una o dos acciones, pero solo se puede jugar una de las dos por turno. Una vez mostrada la carta, el jugador declara que acción quiere llevar a cabo y ésta se completa inmediatamente. Tras la acción, el jugador debe robar cartas de su mazo para acabar su turno con tres cartas. Por último, el turno pasa al jugador sentado a su izquierda y así sucesivamente.

Es obligatorio jugar una carta en cada turno. En el caso de que el jugador no quiera jugar ninguna de las cartas de su mano, podrá jugar la carta superior de su mazo de robo. La carta se muestra al resto de jugadores, se lleva a cabo la acción inmediatamente y la carta se envía al mazo de descarte. Al tener ya tres cartas en la



mano, el jugador no repondrá su mano con ninguna carta extra. Si el mazo de robo se agota, el

jugador descarta las cartas que le queden en la mano, baraja el mazo de nuevo y roba una nueva mano de tres cartas. Todas las cartas del Transilvania hacen referencia a las siguientes acciones:

Movimiento del Tren:



Avanzar

El jugador puede avanzar el tren el número de estaciones indicadas en la carta (1, 2 o 3 estaciones según las nubes de humo que tenga tren).



Ejemplo:

Lucía juega esta carta y puede mover el tren 1, 2 o 3 estaciones.

Movimiento de monstruos:

Subir o bajar monstruos



Mediante esta acción, el jugador podrá subir o bajar del tren uno de sus monstruos.

El tren tiene capacidad para alojar a tres fichas de monstruos, así que cuando un jugador decide subir a un monstruo al tren, la ficha se colocará en el primer asiento del tren.

Si ya hubiera un monstruo en el primer asiento, éste se desplazaría al segundo asiento y así sucesivamente.

En el caso de que el tren ya esté lleno, el monstruo que estuviera sentado en el último asiento tendrá que bajarse obligatoriamente en la estación en la que se encuentre el Terror Express (aunque no sea la correspondiente al monstruo).

A la hora de bajar una de las fichas, simplemente hay que mover al monstruo elegido desde el asiento que ocupa en el tren hasta la estación donde se encuentre estacionado el tren.

No está permitido colocar la ficha que bajamos en ninguna otra estación del tablero, excepto en la estación actual.

Es importante recordar que, tanto si se quiere subir o bajar un monstruo, la ficha elegida deberá colocarse sin desvelar qué monstruo se está moviendo.

Primera Clase



Esta acción permite al jugador colocar una de sus fichas de monstruo en el primer asiento del tren.

La condición indispensable para llevar a cabo esta acción es que la ficha de monstruo que se

vaya a desplazar al asiento de primera clase debe encontrarse previamente dentro del tren.

Los viajeros que se encontraban por delante del viajero que se desplaza al primer asiento, se moverán hacia atrás.

Acción Comodín



El jugador puede elegir cualquiera de las acciones existentes.

Final de Partida

La partida de Transilvania termina cuando alguno de los jugadores coloca sus cuatro fichas de monstruo en las diferentes estaciones de Monsterwood. Una vez la partida ha terminado, se desvela la identidad de las fichas de monstruo en cada una de las estaciones.

Por cada monstruo que se encuentre en la estación correcta, el jugador poseedor de la ficha

gana tres puntos.

Cada monstruo que se encuentre en uno de los asientos del Terror Express, otorga un punto al jugador poseedor de la ficha. El resto de fichas de monstruo, tanto las que no han entrado en juego como aquellas que se encuentran en estaciones incorrectas, no otorgan ningún punto a los jugadores.

¡El jugador con más puntos será el ganador de la partida y la nueva estrella de Monsterwood!

Modo dos jugadores

En partidas a dos jugadores, se colocará un monstruo neutral (de uno de los colores que no estemos usando) en el último asiento del tren. La partida se desarrolla normalmente, pero solo habrá dos asientos disponibles en el tren.

Créditos:

Creación: Paco Yáñez

Ilustración: Amelia Sales

Diseño gráfico y maquetación:
Pablo Tomás

Manual: Jorge Falcones

Maquinista del tren: Sergio
Viteri



A long day of shooting is over in the Global Films Studios of Monsterwood. Another working day in the show business!

But that is not all folks, since we do have to get back home after the whole day. It is not going to be an easy task, because every inhabitant of Monsterwood should hop on the same train and everyone knows that the Terror Express is always packed.

Our favourite monsters (Count Dracula, the Werewolf, Frankenstein's Monster and the Mummy) should prove their ability to get on the train whenever there is a free spot and to get off when the train arrives at their right station.



Components

- 1 board with 4 train stations.
- 1 deck of 36 cards.
- 1 Terror Express Train: You will have to assemble it (preferably in the company of an adult)
- 4 coloured sets of Monsters tokens. Place a monster sticker on the bottom of each token. Every set should be of the same colour and it should contains four different monsters.

Aim of the Game



The player who place more tokens from their own set of monsters at their correct station

will be the winner of the game.

Set up

Every player will receive a coloured set of monsters (every set contains a Count Dracula, a Frankenstein's Monster, a Mummy and a Werewolf). Every player will receive a corresponding deck of cards. At the beginning of the first turn, all the players should shuffle their deck and draw a three-card hand. The remaining cards will become the deck for the following turns.

The Terror Express is placed on the Dracula's Castle Station and it will be moved clockwise. The first player to play will be the last player who have traveled by train.

The turn

The turn will be clockwise and every player will play a card from his hand. The cards will be displayed face up in front of their respective player, so the rest of the players could take note of the played card.

Every card contains one or two different actions depending of

the card, but only one action per turn could be carried out. Once the card is shown to everyone, the player will say out loud which action he would like to perform. The action will be carried out immediately. After that, the player will draw as many cards as necessary, from his own deck, to finish his turn with a three-card hand and the played card will be placed on his discard pile.

In every turn it is mandatory to play a card. In the case that the player does not want to play a card from his hand, he could play the top card of his deck. The card will be shown to the rest the players, the corresponding action will be carried out and the card will be placed on the discard pile. Since the player still has a three-card hand, it will not be necessary to draw any extra card from his deck.



If the deck run out of cards before the player is able to get

a full hand, the player will discard all the remaining cards. The discard pile will be shuffled and the player will draw a brand new three-card hand.

Every card from Trainsylvania will allow the players to carry out one of the following actions:

Terror Express

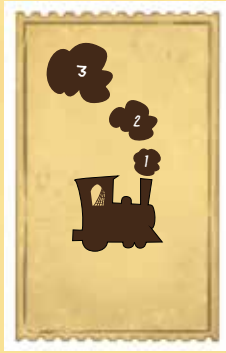
Move Forward



This action would allow the player to move forward the train. The train will move forward as many stations as displayed on the card (1, 2 or 3 stations depending of the card).



Example:
Gael plays this card and he can move the train 1, 2 or 3 stations.



Monsters

Get on/off the train



This action would allow the player to get on/off the train one of his monsters.

The Terror Express has capacity for three passengers, but when a player decides to get on the train one of his monsters, his token will be placed on the first class seat (The first seat

from the head of the train). If there were any token placed on this particular seat, the token will be pushed to the next seat and so on.

In the case that the Terror Express is already full, the monster placed on the last seat must get off the train immediately (although the station where the train was the wrong station for this particular monster).

To get off the train, the player will simply place the token on the station where the train is currently located. It is not allowed to place the monster in any other station, except from the one where the train is currently stopped.

Also, an important reminder: Every time a player wants to move his monster's tokens, the chosen token must be placed facedown, to avoid the disclosure of the identity of the monster.



First Class



This action will allow the player to seat one of his monsters on the first seat of the train.

To carry out this action, the only prerequisite is that the token has to be already seated on the Terror Express.

All the passengers who were in the train will be pushed one seat to the back.

Joker



This action would allow the player to choose an action to perform between all the actions of the game.

End of the Game

A game of Trainsylvania will be finished when a player is able to place his four tokens on the different stations of Monsterwood. Once the game is over, we will unveil the identity of the different tokens in every station.

For every monster placed correctly on their station, the owner will get three points. For every monster still seated on the Terror Express, the owner will get one point. The rest of tokens, the ones who did not enter in the game as well as the placed in a wrong station, will not award any points to their owners.

The player with the most points of all will be appointed as winner of the game and the brightest star in Monsterwood!



Two Players Game

In a two-player game, there should be placed a neutral monster on the last seat of the train. The rules will remain the same, except there will be only two seats available in the Terror Express.



Credits

Creator: Paco Yáñez

Illustrator: Amelia Sales

Layout Designer: Pablo Tomás

Rulebook: Jorge Falcones

Train Driver: Sergio Viteri



¡¡Nuestros monstruos favoritos han terminado un duro día de rodaje en los estudios de cine de Monsterwood!! Para volver a sus casas, todos han de subirse al Terror Express, pero cuidado... ¡El tren va siempre hasta los topes y tendrán que vigilar para no caerse en una parada equivocada!

Transilvania es un juego para toda la familia. Demuestra tu habilidad para calcular las paradas del tren, gestionar tu mano de cartas y deducir qué personajes están sentados en el Terror Express en cada momento.

¡No te pierdas este viaje espeluznantemente divertido!



© Zacatrus, s.l. 2018
All rights reserved
Todos los derechos reservados

